

■专题:儿童哲学教育

儿童哲学探究的戏剧游戏教学模式与策略

孙丽丽

(杭州师范大学教育学院,浙江杭州 310026)

摘要: 游戏和哲学的一致性在于儿童是一个具有创造性的游戏者,儿童在游戏中进行着积极地批判性思考。因此,戏剧游戏成为儿童一种有创意的哲学探索方式。本文提出了儿童哲学探究的戏剧游戏模式,即“游戏——探究”教学模式,并将其概括为:暖身、表演、探索、复演、拓展五个程序,从而实现游戏与探究性学习及经验的扩展、丰富、改造的有机统一。同时,儿童戏剧游戏教学需要诉诸一定的引导,分别从环境、内容、方法和评价上提出了相应的实施策略。

关键词: 儿童哲学;戏剧游戏;批判性思维

中图分类号: G610

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2018)10-0035-07

PDF获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2018.10.007

Study on the Teaching Mode and Strategies of the Dramatic Play from the Perspective of Children's Philosophical Inquiry

SUN Li-li

(School of Education, Hangzhou Normal University, Hangzhou, 310026, China)

Abstract: Children are creative players in both plays and philosophy, and children are often required to be positive and critical thinking in the play. Therefore, dramatic play have become a creative method of philosophical exploration of children. This study proposes a drama play mode to explore children's philosophy inquiry, which is the "Play—Inquiry" teaching mode. It is summarized as five procedures: Warming-up, Playing, Exploration, Replaying, and Extension, so as to realize the subjective unity of the play and inquiry learning from spreading, richness, and transformation. At the same time, children's dramatic play teaching need to resort to certain guidance. Therefore, the corresponding implementation strategies are put forward from environment, content, method and evaluation respectively.

Key words: the philosophy of children; dramatic play; critical thinking

儿童哲学源于惊异,是儿童适应环境的渴望,也是适应环境的手段。^[1]儿童的哲学探索可以是严肃的思考,也可以是轻松愉快的游戏。^[1]哲学家被认为应该是像儿童一样的个体,像儿童一样行为的个体;而儿童,就是一个自然地游戏者。^[2]马休斯指出,儿童是一个爱玩、富有想象力、冒险的哲学家,无论是在其想象的游戏,还是在规则的游戏,他通过亲

身体验,丰富的思考空间被打开了。^[3]海恩斯在《孩子是哲学家——通过探究和对话学习的课堂》中指出,孩子进行哲学探索,往往不是通过那些已经公认的哲学探索方式或技能,而是通过特定的方式,即个体经验的建构和情感的参与,也就是艺术或游戏的方式。^[4]“和成人通过‘讨论’解决问题的过程和可能的结果一样,儿童会把‘讨论’替换为游戏,以游戏的

收稿日期:2018-03-21;修回日期:2018-09-30

基金项目:教育部人文社会科学研究一般项目(15YJC880069);浙江省哲学社会科学规划课题(18NDJC059YB)

作者简介:孙丽丽,女,山东威海人,杭州师范大学教育学院副教授,教育学博士,主要研究方向:儿童游戏与课程,比较学前教育,儿童哲学。

方式来解决自己的问题。”^[5]游戏是儿童自由与创造的生活方式,是儿童连通自我主观和外部客观世界,并实现两者融合与统一的途径,是对生命意义和人性自由的追求,也正是在这个意义上,游戏与儿童哲学探索是同质同构的。伍兹等人甚至将儿童游戏界定为儿童主体作为一种特殊的创造性和批判性思维的隐喻存在方式。^[6]游戏中,每个儿童都是一位具有创造力的作家,他们创造着自己的世界,或者说是以一种他喜欢的方式重新布置世界中的一切。……具有创造性的作家同游戏中的儿童做着一样的事情,他认真地创造着一个幻想世界——他在其中投入了大量的情感。在儿童的游戏,自我与外部世界、现实与梦想、有生命的与无生命的、过去和现在以及未来可以水乳交融浑然一体。儿童在这个梦想的世界中,以自己的方式建构着外部世界并得到发展。

一、戏剧游戏是儿童一种有创意的哲学探究方式

长久以来,戏剧游戏(dramatic play)一直受到学者的重视,因其是儿童心理需求的一面镜子,同时也是学习的最佳媒介。有关戏剧游戏的名称有很多种,如“社会戏剧游戏”“象征性游戏”“假装游戏”“幻想游戏”“角色游戏”等。但它所指的都是同一类行为——幼儿运用想象,重新把生活或幻想中的人物事件,通过自己的肢体、口语和行动表现出来。因此,史密兰斯基选择用“戏剧游戏”或“社会戏剧游戏”来作为其专用名词。这里也采用“戏剧游戏”这一专用说法。

(一)戏剧游戏充满创造性的游戏情境促进儿童思维发展

儿童的哲学游戏,不是完全自由的游戏。有用的结构,充满创造性的游戏情境都影响着儿童的思考。^[6]维果茨基指出,那些在戏剧游戏情境中想象力更丰富、与同伴沟通中头脑更灵活儿童,正在建构对于批判性思维能力和社会解决问题能力中至关重要的概念。杜威提出戏剧游戏让儿童真正地在做中学。“游戏是用动作表现心理,做戏也是用动作表现心理,不过较有条理一点。儿童的心理每于言语、姿势、容貌上表现出来,所以,我们可以利用它,使它表现某种知识、意志或感情。”^[7]儿童通过自己的动作,将观念表演出来,也即采用做中学的方法,使得抽象的问题变得更真实生动。即通过儿童在戏剧扮演中

尝试各种解决办法,促使儿童在“演戏”中思考人与人、人与社会、人与自然的各种关系和问题,从而培养儿童的批判性思考和创造性进行表达。游戏研究者伊根将戏剧游戏称之为“虚构思维”,把日常生活中的事物、情境和事件扩展到假想的王国中,这体现了儿童的一种逻辑思维能力。辛格认为,戏剧游戏对于儿童内在想象力的发展至关重要。它通过让儿童参与能够引起好奇心的活动,对其他情境进行探索,来促进他们创造力的发展。^[8]戏剧游戏以个人幻想、假设——演绎思维的形式出现,以同样的形式表现许多成人日常生活中的内容,显性的戏剧游戏以这样的形式丰富了儿童的生活。因此,戏剧游戏可以促进儿童批判性思维和创造能力的发展,促进儿童的哲学探索。

(二)戏剧游戏中对立面的转换促进儿童对自我的掌握

埃里克森的研究表明,通过戏剧游戏和积木建构游戏,儿童能够回应他们新的认知能力表现出的生活主题。生与死、爱与恨、关心与嫉妒、丢失与找到等二元对立主题经常出现在儿童的游戏之中。这些对立的矛盾的转换与平衡能够帮助儿童分辨物理世界与社会世界的特点,并在这些世界中界定自己。思维与情感的统一使他们通过戏剧游戏中讲述的故事获得各种能力,并理解生活。埃里克森也提醒我们,在他们的游戏中,儿童重新确认自己,同时常常也会吓到他们自己。在戏剧游戏中,儿童进入幻想之中,让他们能够探索最初的想法和独立性。^[9]

下面的案例表明儿童如何在戏剧游戏中对好与坏、安全与危险,以及对一些人来说被允许和被禁止之间灵活地转换。

莉莉和文文在假装扮演巫婆,她们用一个羹匙从伙伴的胳膊上吸血,然后跑到娃娃家炉子上的锅那里,把从受害者身上吸来的、想象中的血吐进去,然后边搅拌边咯咯大笑。冉冉也是一个巫婆,他穿着一件闪闪发光的斗篷,手里拿着一个杯子,里面放着一个塑料柠檬。她说:“这杯饮料有毒,里面放了指甲。”之后,她举起杯子说:“但是如果你喝了这杯有魔力的饮料,你就可以醒过来。”于是,她给了刚刚加入游戏的晨晨一些。晨晨问:“我能一起玩吗?”莉莉说:“可以,但是你必须像我们一样当巫婆。”晨晨模仿他从莉莉那里听到的咯咯笑声,假装从文文身上吸血。之后,冉冉把她的杯子递给晨晨说:“它会让你从巫婆变成一个公主。”她假装喝了能变成公主

的饮料,然后其他的巫婆试着把她从公主变回巫婆。”“不不,喝这个。”再再用他的饮料让小伙伴在坏巫婆和好巫婆之间转换,这个情节持续了几分钟,直到老师宣布整理时间到了才结束。

在上述案例中通过二元对立的方式对人物、情节和环境进行游戏扩展,例如好巫婆/坏巫婆/公主以及死亡/重生等,很好地解释了故事情节的即兴发挥,甚至阐明了儿童是如何理解自己的。儿童对游戏主题、对立人物的安排,例如好人/坏人或者危险/拯救等,使他们能够共同理解接下来的协商过程,使游戏丰富多彩。

德里达曾对游戏做出一个高妙的隐喻,认为它“是一种有限整体的围墙中无限替换的领域”。^[10]这其中包含着游戏中两个彼此矛盾的特性,“有限的围墙”暗指游戏规则,“无限替换”是在遵循规则之下,所拥有的理解力与想象力统一的自由活动。儿童在游戏中对立面的统一中体验着自身的张力所在。

戏剧游戏在游戏和想象中唤起儿童的内在兴趣,并滋养了其好奇心:这是怎么回事?为什么?儿童在游戏中自然而然地被具有各种可能性的世界所吸引,思考着“如果……会发生什么?”。戏剧游戏是建立在想象力之上的,将学习者置于学习与探索的中心,创造一种积极的、愉悦的和有教育意义的氛围。这是一种有创意的学习方法,它在社会游戏和故事讲述的基础上进一步延伸了孩子的学习。

二、儿童哲学探究的戏剧游戏教学模式构建

在早期教育中,通过游戏来学习是最有效的教学方法之一。它通过游戏的、创造的、探究的和参与的方法结合特定的学习内容,为所有学习者提供了一种有效的学习路径。

(一)“游戏——探究”教学模式

游戏过程是幼儿不断发现问题、提出问题、分析问题和解决问题的过程,幼儿在学习中的学习可称为探究性学习,这一学习的基本过程可概括为“游戏——探索——再游戏——再探究”。^[11]在这一进程中,幼儿的学习活动呈现一种螺旋式上升的发展过程,从而实现了游戏与探究性学习及经验的扩展、丰富、改造的有机统一。而英国的布莱恩·魏提出儿童戏剧游戏“是儿童自发性游戏的延伸”,戏剧游戏是用来发现内在自我的媒介,教室中的戏剧游戏课程应是以过程为主的即兴戏剧活动。评量的方向

不在戏剧的成果如何表现,而是“我们如何从这次创作经验中成长?(How to grow)^[12]其渐进的方式将戏剧游戏课程由简单到复杂的发展过程描述为准备、呈现、回顾阶段。这与探究式游戏学习的过程是一致的,都强调游戏性体验的过程性学习。后来我国学者张晓华对这一程序进行了拓展,提出包括计划、热身、解说与规范、讨论、演练、评论、复演、结论这八个程序。^[13]综合以上研究,研究者将儿童哲学探究的戏剧游戏教学模式概括为“游戏——探究”模式,其具体过程有:热身、表演、探索、复演、拓展这五个程序。

案例:《嘿!小蚂蚁》

1. 学习目标:

- 1) 听故事并做出艺术的和有创意的反应。
- 2) 尊重人类及环境的多样性,并认识到自己与他人之间的相同和不同。
- 3) 发展、表达并证明他们的观点。

2. 资源支持:

一片空地、熟悉故事《嘿!小蚂蚁》

3. 热身游戏——“我说你做”

儿童需要服从以“我说”开头的句子的指令——如果没有听到“我说”就执行指令,那就等于没听从命令。老师可以当那个“发话的人”,也可以指定班上的一名儿童来担当这个角色,然后进行轮换。

像这样的简单指令:

我说起立;

我说转圈;

我说单脚站;

我说转向你的同伴并问好;

坐下(别这样做,因为你没有说“我说”)

.....

发出指令之后,在学生保持那个动作的时候喊“冻住”,观察大家动作的相同和不同。

表演——“静像”游戏

邀请一名儿童到教室前面来做一幅男孩的“静像”(也称之为“冻结的画面”),即给大家展示出他认为男孩会怎么站。邀请其他儿童对表演者呈现出来的“静像”发表意见并进行讨论:你认为他会把双手放在口袋里吗?你认为他的头会昂得这么高吗?你认为他弯下腰是要去看蚂蚁吗?他看上去是高兴还是悲伤的?你能帮我们确定他可能会有哪种面部表情吗?等等。根据儿童的建议来调整静止的静像。邀请另外一些儿童到教室前面来演示他们认为男孩

看上去是什么样的。

接下来,邀请一名儿童上前来演蚂蚁。提醒他,蚂蚁是非常小的,所以要好好研究这个故事,尽可能把自己变得小小的,但与此同时我们还是希望能看得到蚂蚁的面部表情。

接下来让儿童结成对子。指定一位儿童当蚂蚁,另一位当男孩。让他们做出静像,以呈现出他们眼中男孩的样子和蚂蚁的样子。要提醒儿童观察呈现出的两个人物静像的不同之处。鼓励儿童利用面部表情和肢体语言来表达他们的观点。比如:“我看到有些蚂蚁看上去非常害怕,而有的很自信,看上去很勇敢。”“我看见有的男孩脸上的表情显现出他们对踩死蚂蚁其实是心怀不安的,而有的人表示出作为强者一方,男孩是很开心的。”等等。

4. 探索—“思维追踪”

10分钟之后,让儿童全部停止。邀请几组上前来演示他们的静止影像。讨论男孩是否应该被表现得像个土霸王、或根本不感兴趣、或“懒得操心”?他是不是对踩死蚂蚁这件事很焦虑,却又不想在他正在观看的朋友面前表现出胆怯呢?蚂蚁害怕吗?还是大义凛然?这是你所期望的结果吗?(通过分析他们的肢体语言和面部表情猜测他们当时的想法。)

5. 复演—“静像”游戏

举起“抬起的鞋子”的图片。男孩抬起他的脚不知道该如何做的那一刻。让儿童思考脑袋里面的声音,好声音还是坏声音?并选择排队。在儿童给予建议之后,男孩必须决定他要怎么做。邀请不同的儿童来扮演男孩。

6. 拓展(一)—情绪之旅

让儿童结成对子,其中一个必须在教室中站着不动,另一个则必须遵循老师的指示

向你的同伴走去就好像他们是不存在的一样,径直走过他们。

向你的同伴走去就好像他们是你的一位好朋友一样,你准备热情地打招呼。

生气地向你的同伴走去,就好像你很烦他们似的。

害羞地向你的同伴走去,就好像你想与他们交朋友却又不知道怎么做那样。

缓慢悲伤地向你的同伴走去,就好像你听到了什么坏消息。

讨论每种情感状态的感觉。解释有力和无力的概念,以及走向别人的人和静止不动作为接受者那

个人的感受。

交换角色,好让两个儿童都有机会体验这个活动。

7. 扩展(二)—纸上角色

让儿童画出故事中的一个场景,来表现一段特定的对话,并画出人物“脑海里呈现的想法”,来表明在那一时刻两个人物的想法。

在以上案例中,戏剧游戏要求在儿童没有压力的情况下,通过表演来进行哲学探索的过程。热身游戏阶段,重视儿童回想已有经验及回顾活动对个人的收获。表演阶段,强调“想象”的重要,包括回想个人的经验及想象各种可能解决问题的方法。布莱恩·魏认为,恒常持续的五分钟活动比偶尔为之的长时间戏剧表演对儿童帮助更大。在探索阶段,注重儿童对当下自身经历的活动的反省。再次的复演和探索则是以跳接的方式循环出现。拓展阶段是将经验迁移到日常生活情境中的运用。

(二)“圆形的循环”探究过程

布莱恩·魏指出,戏剧游戏课程是一个由简单到复杂的发展过程,并指出这是一个“圆形的循环”。^[12]“游戏——探究”教学模式的各程序之间的顺序是灵活的,教师可根据幼儿的经验进行调整(具体解释见图1)。这种模式强调的不是艺术水平,而是儿童的成长和发展。不要要求儿童表演的准确性,而是期待儿童的自主的多维度的创造与表达。它是将儿童作为学习过程的主动参与者的一种诉诸引导发现的教学方法,老师与儿童之间的体验、讨论和思考是成功的关键所在。

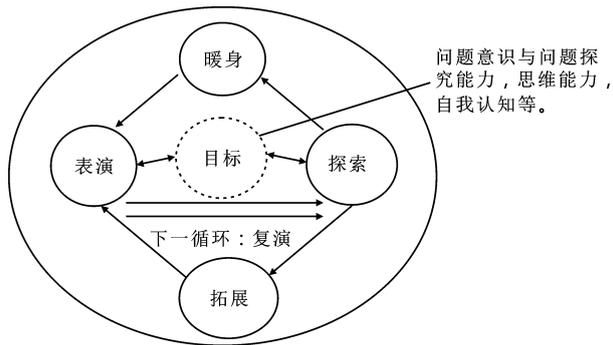


图1 儿童哲学探究戏剧游戏教学模式的基本程序图

三、儿童哲学探究的戏剧游戏教学实施策略

戏剧游戏教学模式不是只将孩子置身于各种道具面前,让他们在毫无引导和帮助的情况下去随意

探索。年幼的儿童需要用他们的感知去体验这个世界。他们需要去学习“怎么去探索”，怎么从他们的日常生活中的经历获取知识，他们需要特定的机会作为积极的参与者去参与探究性的活动。教师在引导儿童建构意义、培养解决问题和推理技能以及在戏剧游戏中自我激励的过程中，担当重要的角色。

（一）在环境上，互惠互信关系的营造

在强调游戏性体验的儿童哲学探究中，教师所营造的气氛及教师与儿童之间的信赖关系至关重要。布莱恩·魏认为，这种戏剧游戏活动的目的并非训练儿童的戏剧技巧，而是提供一个值得信赖且彼此愿意相互合作的环境。对于儿童来说，这是非常鼓舞人心的。儿童戏剧游戏是一种靠主动的学习来解决问题的学习方法，孩子作为知识的共同建造者、作为一个研究者来探索和开发这个世界，当孩子们主动投入他们的学习过程时，这有助于他们解决问题能力的发展。

1. 积极的态度

教师以支持性的、以完成任务为目的的学习方式鼓励孩子们从多个视角来看待事物。若教师能对孩子有信心，孩子更容易接纳且尊重自己和别人的想法与感受。这种创意的教育方法与那种把孩子约束在固有形式里并惧怕挑战和挫折的方法完全相反。后者会使孩子们认为他们仅擅长某些事物，所以理所应当害怕超出他们的舒服地带，害怕去尝试新鲜事物，害怕自己走得更远。另外，游戏中“教师入戏”也是对儿童游戏的积极支持，刺激儿童即兴的想象与创造。如今天“村长”召集了一次森林委员会，教师扮演“村长”。这样当“村长”提出“审判性”议题时，儿童会很快进入想象情境。

2. 相容性语言

在儿童戏剧游戏中，教师应学会尽可能地将“你们”改成“我们”或“我们的”，例如：“我们开始工作之前，我们能放下我们的铅笔听指挥吗？”“让我们把圆圈涂红，把方块涂蓝。”“我们班的行为真让人失望，我们永远是一个团队，我们能一起工作得更努力些吗？”这种语言上微妙但重要的转换对儿童来说是很重要的，孩子们开始体验信任、自治、责任、同情以及信赖的重要性——社会化中所有宝贵的方方面面。另外，有研究表明，要鼓励儿童的行为时，教师还可使用表示“接纳”、“信任”或指出“贡献”“才能”和“感谢”的语句来表达。^[15]比如，表示接纳的语句，“真的很害怕故事里的巫婆？”表示信任的语气，“我相信我

们会一定能想出好方法来解决问题的。”指出贡献、才能的语句，“还好有了某某帮忙，不然我们真的不知道怎么让小猪动起来。”

3. 反映式倾听

反映式倾听，即让儿童诚实地表达自己的信念和情感，而没有被拒绝的恐惧。经由反映式倾听，教师可以帮助儿童重新思考自己的问题，厘清心中真正想要表达的想法。如当儿童对你说，“你好笨哦！”教师不要急于生气，而是问：“你觉得老师好笨哦！为什么会这么想？”的反映式倾听。儿童则可能进一步回答：“因为你常常假装来，假装去的，看起来好好笑哦！”从而，让儿童厘清了自己真实的感受，儿童只是觉得教师假装很好玩，好好笑。儿童常有一些奇怪天真的想法与特殊的情绪反应，若是教师能坦然接受，甚至引导讨论就能帮助儿童接纳自己与同伴彼此的感觉与想法。如教师问：“你快要掉到大海里了，赶快想办法怎么救自己？”，一个儿童说：“马桶！”这个表演虽然有些异想天开甚至哗众取宠，但是教师仍然要接受其表演，且不加评论，继续推进游戏，以观察儿童的真实意图和表现。教师应该在戏剧游戏中传达出“所有的人都有自己的感受和想法”的信息，且通过反映式的倾听来协助儿童表达自己的感受，要防止那些固有观念会阻碍儿童自主的表达，如男孩不能哭，女孩就要温柔，男孩要勇敢负责等。

（二）在内容上，选择同理主题探索

英国的戏剧教育领导者桃乐丝·希斯考特在《戏剧为学习之媒介》中，提出不必太费心找寻题材，通过“同理主题”（brotherhood）的方式，任何故事、时空与社会所发生的情境一定都能找到相同或类似的议题。而这些“议题”就是值得儿童深入探索的部分。^[14]同理主题选择，即提供儿童在戏剧情境中，练习人与自我及社会的思考与体验的内容。例如：《五只猴子》的儿歌中，其内容虽只是一群猴子被鳄鱼吞掉的经过，但值得探讨的议题却是如何面对死亡的威胁及找寻解决困境的方法。再如，教室里孩子们养了毛毛虫，当毛毛虫结茧之后，孩子们产生了“毛毛虫如何变成蝴蝶”的变化表演议题，教师鼓励儿童通过戏剧表演的方式来展示自己的不同的想法和结果。在《三只小猪》的故事中，其内容是三只小猪与大灰狼的对抗，但孩子们的戏剧表演中却有了“小猪为什么使用稻草建房子”的勤奋与懒惰议题产生，教师鼓励儿童表演并寻找解决问题的答案，批判性思维就发展起来了。儿童可以根据选取的同理主题自

由地体会不同的情感,有些强烈,有些令人愉悦,还有的模糊不清;自由地做自己的决定;自由地探索自身的经历和内心体验。这使儿童学会用不同的视角观察世界,学会理解其他人如何因为不同的经历而有不同的观点。通过这种方式,教师可以从任何故事、生活主题或社会事件来寻找戏剧游戏内容。

(三)在方法上,推行“全面直观”的即兴创作

虽然课堂上的戏剧游戏常常受限于教室的空间,但幼儿与教师却有无限的想象空间,若教师采用多元的方式引导,让儿童进入角色人物或情境中的想象空间,就可以为儿童提供一个分享与理解的机会,促进儿童对当下情境的反应及对自我情感的表达与讨论。

1. 饶有兴趣的模仿

模仿是通过身体的动作、语言、表情对人、动物、事物的各种特性及其细节的再现、复制的过程。儿童以模仿常见的人或物为主,如,模仿动作、神态表情,也可以模仿生活事件的过程。如在《跑龙套》故事中,故事里的动物们通过表演树、家猪、母鸡等,来争取“跑龙套”的角色。故事中提到:跑龙套?是做鬼脸吗?是摔跟头!我可以演一棵树,我可以演一头猪,我可以扮演母鸡,我可以坐在坚果上,用屁股把他们压碎。尖叫?没问题,啊啊啊…通过模仿各种动植物的形态,让儿童发挥丰富的想象力,展现出肢体表现的各种可能性。再比如戏剧表演中的“机械动作”技巧,就是让儿童模仿上了发条的玩具、吊线、木偶来创造表演游戏的。

2. 静像控制的造型

造型是静止形态的表现,模仿则是动态的和过程性的。造型与模仿相比是静止瞬间不动的,突出了某一瞬间的表情和动作的特性。造型可以加深对事物的高低、远近、动静等相对性概念的理解与把握。一般情况下,儿童可以在教师的提示下正确运用身体或语言去表现快慢、高低、大小、长短。如以上案例《嘿!小蚂蚁》就运用了戏剧表演中“静像”造型的表演方式。儿童的表演定格于某一点成为一个静止的人物画面。教师提示儿童如何表现小男孩与“小蚂蚁”大小的差异,是用造型来表现事物,对事物的特征认识会更加清晰明确。如警察的造型是什么样的,如何表现?让儿童体验身体表现与创造的乐趣。

3. 丰富细腻的感官活动

感官活动是通过哑剧、游戏及各种其他身体活

动来加强参与者五官及情绪知觉的敏感度,以增加其想象和表现的能力^[12]。在儿童的生活中,感官的经验是其了解周遭环境最直接具体的方法。教师可以运用口述的方式引导儿童去体验五官的经验。如《三只小猪》的活动中,在没有动画片制作经验的前提下,孩子们和教师使用了感官游戏化的表演方式。首先,儿童剪好的空白的动物(猪和狼)卡片,并且将简单的眼睛和嘴巴做成可动的。接着,儿童根据故事情节来选择面部表情,眼睛瞪大表示惊讶,牙齿开合表示说话,一些教师或儿童口述,另一个儿童操作角色,就像一个纸偶游戏。这个活动的丰富的情绪体验就来源于感官表演游戏,使得儿童可以思考故事发展的逻辑顺序。再如,口述某些情况来引发儿童做出相对的情绪反应,要幼儿假装看电视,遇到弟弟要转台,很生气;抢回后,刚好看到很好笑的综艺节目,很开心;弟弟去睡觉,剩你一个人,忽然电视跳到另一个台……通过认同、回想、表达及同理心等方式,把情绪用感官活动表达出来,从而引发想象和思考空间。

4. 张力十足的声音

戏剧游戏中,儿童可以巧妙的运用音效、音乐、人声进行想象与创造,使得角色更加饱满、立体、鲜活、有趣,使儿童的表现更具张力。如讲恐龙灭绝的故事时:很久以前,在一个晴朗的日子里,山轰轰地喷火,地咚咚地摇晃…故事里丰富的象声词带给幼儿一种对原始的、充满能量的自然景象的想象。因此,教师可以鼓励幼儿尝试用自己的声音来表达这些象声词,为后面的戏剧表演营造一个充满不同的音效、震撼力的故事场景。也可以让幼儿进行思考,在地球环境发生改变之后会出现什么声音呢?鼓励儿童大胆想象并思考变化的发生。再比如讲述《制造噪音的人》时,可以让儿童表现阿山和小美在不同场合下制造的噪音,也可以请儿童思考“你记不得哪些时候做什么事会被说很吵并表现出来。”儿童在游戏表演中,通过对比了解了声音的大小与控制。有研究者把这种为制造音效而创造性的故事称为“声音的故事”。

5. 艺术的设计创作

艺术创作是戏剧游戏中进一步利用游戏情绪及游戏规则,使儿童建立流畅创意的活动。在教师的引导下,儿童在同伴互动的游戏中进行即兴的艺术创作,把儿童引导到适当的情绪、态度及气氛中,使儿童自然衍生故事、情节、片段及解决困难的方案。

如案例《嘿!小蚂蚁》的延伸活动就是让儿童用绘画艺术的方式来表达其想法。这种方式通常又叫做“纸上角色”(墙上角色),将角色画在纸上及角色的想法画在纸上,并就角色特征进行深入讨论的方法。这种艺术创作的形式不限于绘画,也可以是立体的设计。如在《鳄鱼与长颈鹿城》的戏剧游戏活动中,幼儿的探索兴趣还延伸到建构活动,利用积木等建构材料搭建适于鳄鱼和长颈鹿特点的城市,以解决鳄鱼与长颈鹿一起居住的困难。加深了对鳄鱼与长颈鹿相同和不同点的认识,以及尊重差异、相互关爱情感的体验。

(四)在评价上,重视“付诸行动”的参与感受

如果儿童仅靠教师提供现成的知识,而不是自己积极投入并在新旧知识中“玩耍”的话,孩子的发展就会受到制约。儿童哲学不关注产生答案,目的在于激发开放式的哲学质疑。^[16]儿童哲学探究的戏剧游戏教学评量中,表演只是阶段性的成果,舞台艺术水平并不是最重要的,重要的是参与过程的感受(what did we feel? what did we learn about the theme? what did we grow?)。在《嘿!小蚂蚁》的案例中,拓展部分的情绪之旅就是让孩子们在戏剧表演过程中理解角色,理解环境,理解人物与环境之间的矛盾、冲突,从中获得对自我和对生活的认知。李普曼曾指出,文本的声音是来自“上面”的声音,而儿童哲学则是来自“内部”的声音。^[17]因此,儿童戏剧游戏教学的本质在人与人,人与物的对话交流。其目的就是创造环境让儿童获得意义和学会如何思考。^[18]即教师从儿童那儿引出信息,为儿童提供一个分享知识与理解的机会,让他们与已有的知识建立联系并在此基础上进行扩展。它是倾听,没有预设,没有明确的要求,哲学是“坚持不懈地想与众不同、想“别”的尝试—致力于思考问题的实践”。^[19]

儿童既是游戏者,也是哲学家。正如戈普尼克指出,儿童的游戏更像科学家的科学探索,游戏成为儿童发展的动力,也是儿童建构自己理论的途径。^[20]

[参考文献]

- [1] 刘晓东. 儿童精神哲学[M], 南京: 南京师范大学出版社, 2003: 93, 105.
- [2] Gibbons, A. N. Do Babies Dream of PhDs[D]. Auckland, University of Auckland Master's Thesis, 2001.

- [3] Matthews, G. The Philosopher's Child[M]. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.
- [4] Haynes, J. Children as Philosophers: Learning through enquiry and dialogue in the primary classroom [M]. London: Routledge Falmer, 2001.
- [5] Monighan —Nourot, P. Playing with play in four dimensions[C]// J. Isenberg & M. Jalongo (Eds.), Major trends and issues in early childhood education: Challenges, controversies, and insights (2nd ed.) [C]. New York: Teacher's College Press, 2003: 135.
- [6] Woods, R. & Barrow, R. An Introduction to Philosophy of Education[M]. London: Methuen & Co, 1975.
- [7] 单中慧, 王玉凤. 杜威在华教育讲演[M]. 北京: 教育科学出版社, 2007: 17.
- [8] Dorothy G. Singer. Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social—Emotional Growth[R]. OUP USA, 2006.
- [9] Erikson. Life History And The Historical Moment [M]. W. W. Norton & Company, 1977: 99.
- [10] 王潮. 后现代主义的突破[M]. 兰州: 敦煌文艺出版社, 1996: 262.
- [11] 黎安林. 走进幼教实践——全国幼儿园游戏与课程、教学关系研讨会综述[J]. 幼儿教育, 2005(9).
- [12] 林玫君. 儿童戏剧教育的理论与实务[M]. 上海: 复旦大学出版社, 2015: 48, 102.
- [13] 张晓华. 创作性戏剧教学原理与实作[M]. 上海: 上海书店出版社. 2011.
- [14] Wagner, B. J. Dorothy Heathcote: drama as a learning medium. Washington [M]. DC: National Education Association, 1976.
- [15] Cherry, C. Please don't sit on the kids. Carthage [M]. Illinois: Fearon Teacher Aids, 1983.
- [16] M. 李普曼. 教室里的哲学[M] 张爱琳, 等, 译. 太原: 山西教育出版社, 1997: 1.
- [17] Lipman, M. Philosophical discussion plans and exercises, Critical and creative thinking [M]. Birmingham: Imaginative Minds, 1997.
- [18] Paul, C. Why Philosophy with Children [J]. Education Review, 2002, 15(2): 47—51.
- [19] Murrin, K. & Haynes, J. Storywise: Thinking through stories [J]. Infant Publications, 2002: 48—49.
- [20] Naeyc J. Nersessian. Child's play [J]. philosophy of science, 1996, 63(10): 542—546.